

PENELITIAN

OPEN ACCESS

**PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR DAN RASA PERCAYA DIRI
PESERTA DIDIK KELAS XE3 SMAN 1 PALU PADA
MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN**

***The Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Model to Improve Learning
Activeness and Self-Confidence of Class XE3 Students at SMAN 1 Palu on the Topic of
Environmental Changes***

Mardhiyah Noor Arifah*, Musdalifah Nurdin, Suwito

a Pendidikan Profesi Guru/Biologi/Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah, Indonesia

*Corresponding author: Jl. Halmahera, Tarakan Tengah, Tarakan, Kalimantan Utara, 77113, Indonesia. E-mail: mardhiyahnoor1702@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan belajar dan rasa percaya diri peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu soal domino pada materi perubahan lingkungan di kelas XE3 SMAN 1 Palu. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta divalidasi menggunakan triangulasi teknik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT menggunakan media kartu soal domino mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Keaktifan peserta didik pada siklus I mencapai 59,89% (kategori cukup tinggi) dan meningkat menjadi 74,93% (kategori tinggi) pada siklus II. Sementara itu, ketuntasan hasil belajar siswa naik dari 75% pada siklus I menjadi 91,66% pada siklus II.

Kata kunci: Kartu soal domino, Keaktifan peserta didik, PTK, *Teams Games Tournament* (TGT).

Abstract

This study aims to improve students' learning activeness and self-confidence through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model using domino question cards on the topic of environmental changes in class XE3 of SMAN 1 Palu. The method employed is Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, implementation, observation, and reflection in each cycle. Data were collected through tests, observations, interviews, and documentation, and validated using triangulation techniques. The data were analyzed descriptively and qualitatively through data reduction, presentation, and conclusion drawing. The results show that applying the TGT model with

domino question cards can enhance students' activeness and learning outcomes. Students' activeness in cycle I reached 59.89% (fairly high category) and increased to 74.93% (high category) in cycle II. Meanwhile, student learning mastery improved from 75% in cycle I to 91.66% in cycle II.

Keywords: *Domino question cards, student activeness, self-confidence, CAR, Teams Games Tournament (TGT).*

Pendahuluan

Keaktifan dalam proses belajar merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh peserta didik, atau setidaknya sebagian besar, terlibat secara aktif baik secara fisik, mental, maupun sosial selama proses pembelajaran. Keaktifan belajar memiliki manfaat bagi peserta didik, antara lain memperoleh pengalaman belajar secara langsung, terbentuknya kerjasama yang baik antar peserta didik, perkembangan aspek pribadi, peningkatan kemampuan diri, kesempatan untuk bekerja sesuai minat dan kemampuan, terciptanya interaksi sosial yang positif, peluang berpikir kritis melalui pembelajaran yang realistis dan konkret, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih hidup melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan bermasyarakat (Aliffah et al, 2013).

Walaupun keaktifan belajar membawa banyak keuntungan bagi peserta didik, kenyataannya masih banyak yang bersikap pasif selama proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Luthfi et al., 2021) menunjukkan bahwa peserta didik kurang berani menjawab maupun bertanya kepada guru, serta hanya sebagian kecil yang memiliki keberanian untuk tampil dalam kegiatan pembelajaran.

Hal serupa juga terjadi di kelas XE3 SMAN 1 Palu, dimana peserta didik masih cenderung pasif dan kurang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada kelas XE3 mendapatkan informasi bahwa peserta didik cenderung pasif dan kurang memperhatikan saat pembelajaran dilakukan secara ceramah. Hal ini dikarenakan hasil diagnostic non kognitif yang telah dilakukan sebelumnya menunjukan hasil bahwa mayoritas peserta didik pada kelas tersebut cenderung memiliki gaya belajar Kinestetik dan Visual. Observer lain telah mendapati beberapa peserta didik nampak bermain Hand Phone (HP) dan membuka aplikasi atau game di kursi belakang saat guru memberikan penjelasan singkat. Hal ini disimpulkan bahwa siswa seringkali terdistraksi dan tidak fokus saat hanya menggunakan media dan metode seperti ceramah yang terpaku pada gaya belajar Auditori saja.

Menanggapi hal tersebut guru perlu untuk mencari langkah positif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbicara, kepercayaan diri dan keaktifan belajarnya dikelas dan salah satu model yang sesuai adalah Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil untuk diberikan sebuah materi dan dipelajari serta dikerjakan bersama-sama. Model pembelajaran kooperatif TGT apabila diterapkan maka peserta didik akan lebih aktif

karena adanya kompetisi akademik pada setiap kelompok kecil yang sudah dibuat. (Prameswari & Bahtiar 2023). Jenis games dapat disesuaikan sehingga sesuai dengan gaya belajar peserta didik namun tetap bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbicara dan percaya diri.

Terdapat beberapa tahapan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), beberapa tahapan TGT yaitu pertama, penyajian kelas, merupakan tahap ketika guru menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipandu. Pada tahap ini guru juga menjelaskan teknik pembelajaran yang akan digunakan agar siswa dapat mengikuti setiap kegiatan dengan baik. Kedua, pembentukan kelompok (team) yang terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa dengan komposisi heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang etnis. Fungsi utama kelompok ini adalah memastikan bahwa semua anggota dapat benar-benar memahami materi. Ketiga, games, berupa pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa setelah mengikuti penyajian kelas dan belajar kelompok. Keempat, turnamen, yang dilaksanakan setelah satu materi pelajaran selesai. Pada tahap ini siswa berkompetisi melalui permainan akademik dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan setara. Terakhir, rekognisi tim, yaitu pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Tim dengan jumlah poin terbanyak akan dinobatkan sebagai juara umum, sedangkan tim lain akan menempati peringkat berikutnya sesuai perolehan skor masing-masing (Slavin, 2015).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan, kelebihan pertama, TGT tidak hanya memberi kesempatan bagi siswa yang berkemampuan tinggi untuk menonjol, tetapi juga mendorong siswa dengan kemampuan akademik rendah agar tetap aktif dan memiliki peran penting dalam kelompoknya. Kedua, TGT mampu menumbuhkan rasa kebersamaan serta sikap saling menghargai antaranggota kelompok. Ketiga, model ini membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena adanya janji penghargaan dari guru bagi kelompok yang berprestasi. Keempat, siswa merasa lebih senang dalam proses pembelajaran karena kegiatan permainan dan turnamen yang menjadi ciri khas TGT (Shoimin, 2014).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindak kelas yang berjudul Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Rasa Percaya Diri Peserta Didik Kelas XE3 SMAN 1 Palu Pada Materi Perubahan Lingkungan

Material dan metode

Penelitian ini merupakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar dan rasa percaya diri peserta didik. Kerangka kerja yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri dari siklus berulang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kuandar, 2010). Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2015). Subjek penelitian adalah 36 peserta

didik kelas XE 3 SMAN 1 Palu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama empat minggu, dimulai tanggal 15 April hingga 8 Mei 2025.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari: 1) Wawancara yaitu dialog antara peneliti dengan guru dan peserta didik untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya. 2) Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung saat pengambilan data aktivitas belajar peserta didik, observasi digunakan untuk mengamati peningkatan keaktifan peserta didik saat pembelajaran menggunakan model TGT dengan media kartu soal domino. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi. 3) Dokumentasi daftar nama siswa, foto saat proses penelitian berlangsung.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keaktifan peserta didik adalah lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2011), indikator tersebut meliputi (1) *visual activities* yaitu kegiatan melihat, membaca, dan memperhatikan; (2) *oral activities* yaitu kegiatan berbicara, bertanya, dan menyampaikan pendapat; (3) *listening activities* yaitu kegiatan mendengarkan penjelasan guru atau teman; (4) *writing activities* yaitu kegiatan mencatat, menulis, dan merangkum materi pelajaran; (5) *drawing activities* yaitu kegiatan menggambar, membuat diagram, atau peta konsep; (6) *motor activities* yaitu kegiatan praktik atau aktivitas fisik dalam pembelajaran; (7) *mental activities* yaitu kegiatan berpikir, memecahkan masalah, dan menarik kesimpulan; serta (8) *emotional activities* yaitu keterlibatan perasaan siswa seperti antusiasme, rasa ingin tahu, dan semangat belajar.

Instrumen observasi ini digunakan untuk menilai sejauh mana siswa menunjukkan perilaku aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap indikator diberi skor dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5, di mana skor 1 menunjukkan siswa sangat kurang aktif, skor 2 kurang aktif, skor 3 cukup aktif, skor 4 aktif, dan skor 5 sangat aktif. Observer (guru atau peneliti) mengamati perilaku siswa selama kegiatan belajar mengajar, kemudian memberikan skor pada setiap indikator sesuai dengan tingkat keaktifan yang tampak, selanjutnya data hasil observasi diperoleh dengan cara menjumlahkan skor keaktifan setiap siswa pada masing-masing indikator, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase ketercapaian menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Skor yang diperoleh merupakan total skor hasil observasi dari seluruh siswa untuk satu indikator, sedangkan skor maksimum merupakan jumlah siswa $\times$ skor tertinggi (Sardiman, 2011).

Persentase keaktifan siswa diinterpretasikan menggunakan kriteria menurut Arikunto (2010), yang disajikan pada Tabel 1 yang merinci kriteria berdasarkan persentase.

Tabel 1. Pedoman Kriteria Keaktifan Peserta Didik

Capaian	Kriteria
$80\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$60\% \leq p \leq 80\%$	Tinggi
$40\% \leq p \leq 60\%$	Cukup Tinggi
$20\% \leq p \leq 40\%$	Rendah
$0\% \leq p \leq 20\%$	Sangat Rendah

Hasil dan Diskusi

Keaktifan Peserta Didik

Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilakukan untuk mengukur keaktifan peserta didik sebelum diberikan tindakan, untuk memperoleh data keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran biologi pada topik perubahan lingkungan. Adapun persentase keaktifan peserta didik kelas XE3 SMAN 1 Palu pada tahap ini, disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kondisi Awal Keaktifan Peserta Didik

No	Indikator Keaktifan	Persentase Ketercapaian (%)
1	<i>Visual Activities</i>	43.02 %
2	<i>Motor Activities</i>	6.20 %
3	<i>Writing Activities</i>	37.65 %
4	<i>Oral Activities</i>	34.58 %
5	<i>Mental Activities</i>	39.45 %
6	<i>Listening Activities</i>	44.15 %
7	<i>Emotional Activities</i>	39.40 %
8	<i>Drawing Activities</i>	9.03 %
Rata- rata		31,68%
Kualifikasi		Rendah

Tabel 2 memperlihatkan persentase keaktifan peserta didik pada setiap indikator. Sebelum diberikan tindakan, rata-rata keaktifan peserta didik hanya mencapai 31,68%, yang menunjukkan bahwa tingkat keaktifan masih rendah. Indikator dengan persentase tertinggi adalah *listening activities* sebesar 44,15%, yang termasuk dalam kualifikasi keaktifan sedang. Sementara itu, persentase terendah terdapat pada indikator *motor activities* sebesar 6,20%, yang masuk dalam kategori keaktifan sangat rendah. Tingginya persentase pada indikator *listening activities* pada pra-siklus disebabkan karena sebagian besar peserta didik hanya berperan sebagai pendengar, baik saat guru menyampaikan materi maupun ketika teman yang ditunjuk guru menjelaskan di depan kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, pelajaran biologi terkadang membosankan karena proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh penjelasan guru, sehingga siswa hanya berperan sebagai pendengar. Hal ini sejalan dengan pendapat Murwindra (2017) yang menyatakan bahwa apabila peserta didik tidak dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hanya mendengarkan penjelasan guru, maka proses belajar tidak akan berlangsung secara optimal. Rendahnya persentase pada indikator *motor activities* pada pra-siklus disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Hasil observasi

menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik hanya duduk dan mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik maupun menerapkan permainan yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Untuk mengatasi rendahnya keaktifan peserta didik pada tahap pra siklus, peneliti merancang perangkat pembelajaran dengan menerapkan model Teams Games Tournament dan menggunakan media kartu soal domino.

Siklus I

Pada siklus I tahap perencanaan guru, merancang perangkat pembelajaran yang mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT), serta menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD) dan Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang dikemas dalam bentuk games menggunakan media kartu soal domino.

1. Penyajian Kelas

Pada tahap penyajian kelas, guru telah menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, misalnya dengan memanfaatkan proyektor untuk menayangkan video terkait perubahan lingkungan. Aktivitas keaktifan peserta didik yang muncul pada tahap ini antara lain bertanya kepada guru. Pada Siklus I, beberapa peserta didik sudah mulai berusaha menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat ketika kegiatan tanya jawab maupun diskusi berlangsung. Namun demikian, masih terdapat sebagian peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan justru sibuk melakukan kegiatan lain, seperti bermain dengan alat tulis. Kondisi ini disebabkan oleh materi yang disampaikan belum sepenuhnya membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga minat belajar mereka rendah.

2. Belajar dalam tim

Pada Langkah ini Pada tahap pembentukan tim, guru telah mengorganisasi kelompok yang terdiri atas peserta dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah, sebagaimana ciri khas pembelajaran kooperatif (Trianto, 2010). Setiap tim diberikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang harus dikerjakan bersama, sekaligus dijadikan bahan diskusi untuk mempersiapkan kegiatan *games* dan *turnamen*. Namun, pada Siklus I belum semua siswa menunjukkan kerja sama yang optimal. Hasil observasi memperlihatkan bahwa peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi cenderung mendominasi pengerjaan LKK, sedangkan peserta didik dengan kemampuan rendah maupun yang pemalu cenderung pasif dan tidak terlibat aktif dalam penyelesaian tugas kelompok.

3. Games

Pada tahap games, guru menyiapkan permainan yang melibatkan seluruh tim, serta memberikan aturan permainan agar kegiatan berlangsung secara kondusif. Namun, pada Siklus I masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Hal tersebut disebabkan karena permainan yang dilakukan masih terbatas pada lembar games berupa pengerjaan soal, sehingga peserta didik belum merasakan variasi aktivitas yang lebih menarik.

4. Turnamen

Pada tahap turnamen, guru mempersiapkan kegiatan pertandingan dengan membagi peserta didik sesuai kategori kemampuan akademiknya. Suasana turnamen umumnya dinikmati oleh peserta didik karena mereka berkompetisi dengan teman yang memiliki tingkat kemampuan setara (Huda, 2016). Namun, pada Siklus I pelaksanaan turnamen belum berjalan secara

kondusif. Beberapa peserta didik tampak kurang memahami prosedur pelaksanaan turnamen, sebab guru hanya menyampaikan aturan dan tata cara turnamen secara lisan tanpa menggunakan media pendukung atau penjelasan yang lebih rinci.

5. *Rekognisi Tim*

Pada langkah ini, guru memberikan penghargaan (*reward*) bagi peserta didik yang mencapai skor berdasarkan kriteria tertentu. Selain memberikan penghargaan pada tim yang juara di siklus I guru juga memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik bahwa kerjasama disaat belajar dalam tim sangat penting, saling berbagi kepada teman yang belum memahami materi. Diharapkan dengan pemberian motivasi ini indikator keaktifan peserta didik akan lebih baik kedepannya.

Adapun hasil analisis skor keaktifan peserta didik siklus I disajikan dalam Tabel 3. Tabel 3 menunjukkan persentase keaktifan siswa pada Siklus I. Indikator dengan persentase tertinggi adalah *mental activities* sebesar 62,35% yang termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, persentase terendah terdapat pada indikator *oral activities* sebesar 58,15% dengan kualifikasi cukup tinggi. Tingginya persentase pada indikator *mental activities* disebabkan karena pada siklus ini guru mulai menerapkan model pembelajaran TGT. Hasil observasi menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik tampak antusias saat mengikuti permainan dan turnamen, karena mereka saling berkompetisi antar kelompok untuk memperoleh skor terbaik. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Niko dan Mulyani, 2013) yang menyatakan bahwa peserta didik merasa lebih senang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT karena adanya permainan dan turnamen yang belum pernah mereka alami sebelumnya, sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar baru.

Tabel 3. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus I

No	Indikator Keaktifan	Persentase Ketercapaian (%)
1	<i>Visual Activities</i>	60.30 %
2	<i>Motor Activities</i>	58.60 %
3	<i>Writing Activities</i>	58.20 %
4	<i>Oral Activities</i>	58.15 %
5	<i>Mental Activities</i>	62.35 %
6	<i>Listening Activities</i>	61.25 %
7	<i>Emotional Activities</i>	59.60 %
8	<i>Drawing Activities</i>	60.70 %
Rata- rata		59,89%
Kualifikasi		Cukup Tinggi

Sementara itu, indikator *oral activities* memperoleh persentase terendah. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan tanya jawab dalam pembelajaran masih didominasi oleh peserta didik yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi, sehingga peserta didik yang lain belum berani terlibat aktif. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan keaktifan peserta didik dari pra-siklus ke siklus I. Perbandingan persentase keaktifan peserta didik pada pra siklus dan siklus I dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Keaktifan Peserta didik siklus I

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat terjadi peningkatan keaktifan peserta didik sebesar 30%. Dimana pada tahap pra siklus keaktifan peserta didik hanya sebesar 31,68% tergolong rendah, namun saat diterapkan proses pembelajaran menggunakan model TGT pada siklus I, persentase keaktifan peserta didik naik menjadi 59,89% yang tergolong cukup tinggi.

Siklus II

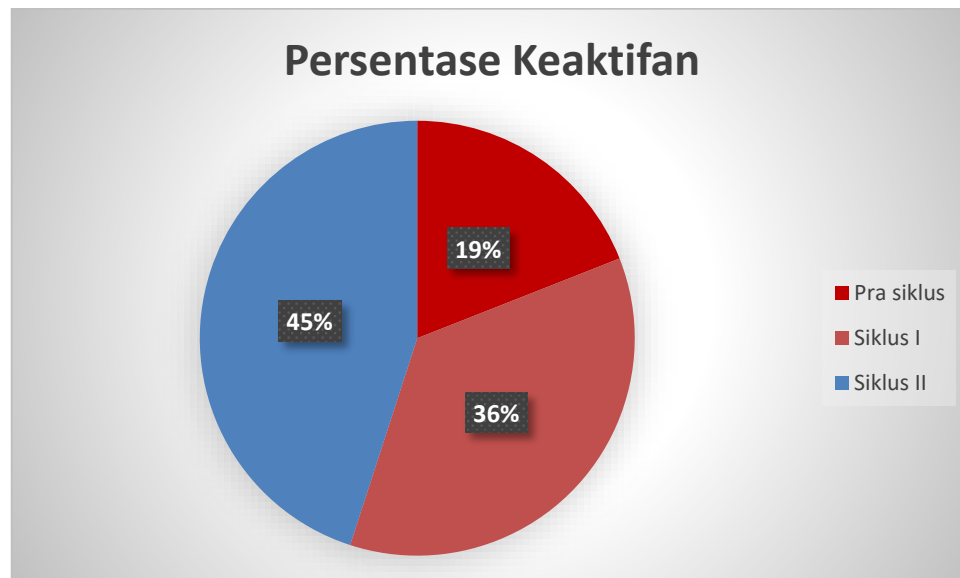
Siklus II diawali dengan tahap perencanaan, yaitu melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap perangkat dan proses pembelajaran yang telah dilakukan dalam siklus I. Adapun hasil analisis keaktifan peserta didik pada siklus II disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus II

No	Indikator Keaktifan	Persentase Ketercapaian (%)
1	<i>Visual Activities</i>	77,22 %
2	<i>Motor Activities</i>	73,70 %
3	<i>Writing Activities</i>	72,75 %
4	<i>Oral Activities</i>	73,48 %
5	<i>Mental Activities</i>	75, 70 %
6	<i>Listening Activities</i>	75,80 %
7	<i>Emotional Activities</i>	75,97 %
8	<i>Drawing Activities</i>	74, 86 %
Rata- rata		74,93%
Kualifikasi		Tinggi

Tabel 4 menunjukkan bahwa pada Siklus II indikator dengan persentase tertinggi adalah *visual activities* sebesar 77,22% yang termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, persentase terendah terdapat pada indikator *writing activities* sebesar 72,75% yang juga berada

pada kategori tinggi. Secara umum, hasil ini memperlihatkan bahwa tingkat keaktifan siswa pada seluruh indikator mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. berdasarkan data tersebut peningkatan paling tinggi terdapat pada indikator *visual activities* sebesar 16,92% karena berdasarkan hasil observasi saat pembelajaran pada siklus II guru lebih bervariasi dalam menggunakan media yang dibawa sebagai pendukung pembelajaran. Peserta didik juga menunjukkan peningkatan dalam membaca referensi sebagai upaya menyelesaikan soal yang diberikan guru, karena mulai tumbuh kesadaran akan pentingnya membaca untuk menjawab pertanyaan dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sanjaya, 2014) yang menyatakan bahwa salah satu keunggulan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah mampu memberdayakan peserta didik agar lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya, misalnya melalui kegiatan membaca serta mengerjakan latihan soal yang diberikan guru. Peningkatan persentase keaktifan siswa dari Siklus I ke Siklus II dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus II

Gambar 2 menunjukkan persentasi keaktifan peserta didik dari tahap pra siklus hingga siklus II. Berdasarkan gambar tersebut diperoleh peningkatan keaktifan peserta didik naik sebesar 43,25%, yaitu pada tahap pra siklus 31,68% yang tergolong rendah, menjadi 74,93% yang tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT di kelas XE3 memberikan pengaruh yang baik, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Shoimin, 2014) pembelajaran dengan menggunakan model TGT tidak hanya membantu peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pebelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya sehingga model TGT dapat meningkatkan keaktifan tiap peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model TGT terhadap hasil belajar peserta didik. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes yang diberikan diakhir proses pembelajaran, dengan mengacu pada tetapan nilai ketuntasan belajar biologi di SMAN 1 palu, yaitu memperoleh nilai ≥ 68 dikategorikan tuntas belajar, sedangkan yang memperoleh nilai < 68 dikategorikan belum tuntas belajar.

Pra Siklus

Sebelum diberikan tindakan, sebagian besar peserta didik kelas XE3 masih belum mencapai ketuntasan belajar, yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 68 . Rata-rata hasil belajar biologi pada pra-siklus hanya sebesar 67,70. Data hasil belajar biologi peserta didik pada pra-siklus selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Biologi Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase	Keterangan
1	< 68	19	52,77%	Tidak Lulus KKM
2	≥ 68	17	47,222%	Lulus KKM

Siklus I

Hasil belajar pada siklus I setelah diterapkan proses pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament dapat dilihat pada Tabel 6. Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa dari 36 peserta didik terdapat 27 peserta didik yang nilainya tuntas atau 75%. Sedangkan, siswa yang nilainya tidak tuntas adalah 9 peserta didik atau 25% dari KKM ≥ 68 . Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 67,83. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Yudianto, 2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dengan menggunakan media dan permainan yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar baik kognitif, maupun psikomotorik.

Tabel 6. Hasil Belajar Biologi Siklus I

No	Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase	Keterangan
1	< 68	9	25%	Tidak Lulus KKM
2	≥ 68	27	75%	Lulus KKM

Siklus II

Hasil belajar pada siklus II setelah dilakukan evaluasi dan penyempurnaan proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan di siklus I menggunakan model Teams Games Tournament dapat dilihat pada Tabel 7. Berdasarkan Tabel 7, dari 36 peserta didik terdapat 33 peserta didik atau 91,66% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 peserta didik atau 8,3% masih belum tuntas dari standar KKM ≥ 68 . Rata-rata hasil belajar biologi pada Siklus II adalah 75,49. Jumlah peserta didik yang nilainya tuntas ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar pada Siklus I.

Peningkatan tersebut tidak lepas dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif berpengaruh positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi, serta mendorong kerja sama dalam kelompok sehingga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya, khususnya dalam ranah kognitif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2013) yang menyatakan bahwa ketika siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi, melakukan presentasi, dan menyampaikan pendapat, maka hasil belajar yang diperoleh akan lebih optimal dibandingkan siswa yang hanya membaca atau sekadar mendengarkan penjelasan guru.

Tabel 7. Hasil Belajar Biologi Siklus II

No	Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase	Keterangan
1	< 68	3	8,33%	Tidak Lulus KKM
2	≥68	33	91,66%	Lulus KKM

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar dan rasa percaya diri peserta didik kelas XE3 SMA Negeri 1 Palu pada materi perubahan lingkungan. Dengan meningkatkannya keaktifan belajara peserta didik, memberikan hasil belajar yang baik pula. Pada siklus I persentase keaktifan peserta didik senilai 59,89% yang terkategori cukup tinggi, dengan ketuntasan hasil belajar senilai 75%. hasil ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan namun belum maksimal. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penyesuaian perangkat pembelajaran, pemanfaatan media yang lebih bervariasi, dan strategi penyampaian materi serta games yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, persentase keaktifan dan hasil belajar meningkat menjadi 74,93% termasuk dalam kategori tinggi, dengan ketuntasan belajar mencapai 91,66%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament secara konsisten, terstruktur, dan kontekstual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi capaian akademik, aktivitas, maupun motivasi peserta didik. Selain itu, model ini juga mendorong terciptanya suasana belajar yang bermakna, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, serta memfasilitasi kolaborasi yang lebih efektif di antara peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Kepala SMA Negeri 1 Palu beserta jajaran guru dan staf, guru pamong, dosen pembimbing lapangan, dosen pembimbing PPG, serta peserta didik kelas XE3 yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kerja sama sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atas dukungan pendanaan melalui Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Calon Guru. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan berbagai pihak, dan semoga segala dukungan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamen Untuk Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1 (3): 155-162.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aliffah, Nur, et al. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 2 (4) (80-89)
- Huda. (2016) Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. *Bioma*. 6 (2).
- Kuandar. (2010). *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Luthfi, M. R. A., Huda, C., & Susanto, J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 8 di SD Negeri 1 Selo Kabupaten Grobogan Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 422.
- Murwindra , Rosa. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournaments*) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Koloid di Kelas XII TKJ SMK Yapim Siak Hulu. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*. 8 (1). ISSN 1411-3570.
- Niko , E., & Mulyani. (2013). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Tema Keluarga pada Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*. 1(2), 1-10
- Prameswari, T., & Bahtiar, R. S. (2023). *Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Dukuh Kupang V Surabaya*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–132.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sanjaya . (2014). Penerapan Pembelajaran Team Games Tournaments dengan Bantuan Chemimagz untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kimia Koloid Kelas XI IPA 3 Semester Genap SMA Negeri Kebakkramat Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 5 (1): 64- 70
- Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Shoimin. (2014). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar biologi menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) disertai teka-teki silang (*crossword puzzles*) pada siswa kelas VII (SMP Mitra Jember semester genap tahun pelajaran 2012/2013). *Pancaran Pendidikan*, 3(2), 93-102.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Yudianto, W. D., Kamin, S., & Ega, T. B. (2014). Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*.1(2), 323-330